



Mikko Kälkäjä

## **Sisällön tuottaminen Year of Eden -peliprojektiin**

Suostuttelevaa teknologiaa käyttämällä

## **SISÄLLÖN TUOTTAMINEN YEAR OF EDEN -PELIPROJEKTIIN**

Suostuttelevaa teknologiaa käyttämällä

Mikko Kälkäjä  
Opinnäytetyö  
Kevät 2011  
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma  
Oulun seudun ammattikorkeakoulu



## TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu  
Tietojenkäsittely

---

Tekijä(t): Mikko Kälkäjä

Opinnäytetyön nimi: Sisällön Tuottaminen SolarWind -peliprojektiin

Työn ohjaaja(t): Teppo Räisänen

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2011

Sivumäärä: 32 + 3 liitesivua

---

## TIIVISTELMÄ

Belle Games niminen yritys halusi omaan peliprojektiinsa henkilön, joka kirjoittaisi sopivaa ja miellyttävää sisältöä Facebookissa julkaistavaan peliinsä. Työn tarkoitus oli alunperin kirjoittaa peliin sisältöä, joka miellyttäisi kohdeyleisöä. Pelissä tulisi olla satunnaisia tapahtumia, sekä uutisia, joita pelaajat voisivat seurata, sekä tehtäviä suoritettavaksi sekä yksin, että ryhmässä. Tapahtumien ja tehtävien lisäksi peliin tulisi ennen pitkään kirjoittaa myös dialogia, sekä muita asioita.

Ohjaavan opettajan tarjoaman idean jälkeen tavoitteena oli luoda peliin sopivaa sisältöä käyttäen hyödyksi suostuttelevaa teknologiaa, sekä tutkia miten muissa Facebookin peleissä käytettiin suostuttelua. Tietoperustana käytettiin pääasiassa suostuttelevaa teknologiaa tutkivia teoksia, suostuttelun psykologiaan opastavaa kirjallisuutta, sekä pelisuunnitteluun keskittyvää tekstiä. Työn aikana tutkittiin useita Facebookissa jo pelattavia pelejä, jotka muistuttavat Year of Edeniä, sekä kirjattiin niiden sisältämiä suostuttelutapoja.

Työn tuloksena saatiin aikaiseksi tutkimus siitä, millaisia keinoja Facebookin pelit käyttävät saadakseen pelaajat pelaamaan. Tutkittuja keinoja sovellettiin myös Year of Edenin sisällön suunnittelussa, sekä muiden pienempien ominaisuuksien kehittämisessä. Tutkimuksessa selvisivät myös yleisimmät Facebook -pelin ansaintamenetelmät, joita voidaan käyttää hyödyksi Year of Edenin ansaintamenetelmiä suunnitellessa.

Toimeksiantaja voi käyttää työn tuloksia hyväkseen peliä suunnitellessa ja käyttää työssä mainittuja tehokkaita suostuttelukeinoja pelaajien houkuttelussa. Pelin ominaisuuksia voidaan myös suunnitella käyttäen hyväksi muiden pelien toimiviksi havaittuja ominaisuuksia soveltamalla.

---

Asiasanat: Suostutteleva teknologia, suostuttelu, facebook, pelit, pelisuunnittelu, peliteollisuus

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree programme of business information systems

---

Author(s): Mikko Kälkäjä

Title of thesis: Content design for the Year of Eden -game project

Supervisor(s): Teppo Räisänen

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2011

Number of pages: 32 + 3 appendixes

---

## ABSTRACT

A company called Belle Games wanted a person in their project, who would write fitting and enjoyable content for their game, which was to be released in Facebook. The original purpose was to write content into the game that would please the potential players. The game was supposed to include random events and news that the players could follow, with also missions to complete, both solo and in groups. In addition to the events and missions, the game would eventually include both dialogue and other text.

After the supervising teacher gave their idea, the goal was to create proper content by applying persuasive technology and research how other Facebook -games used persuasion. The knowledge basis included mostly works on persuasive technology, guides on the psychology of persuasion and texts on videogame design. During the thesis, several games that resembled the Year of Eden, that were already in the Facebook were researched and the persuasive techniques they used were recorded.

The result was a research on the types techniques that Facebook -games use to get the players to play the games. The researched techniques were also applied in the content design of Year of Eden and in the development of some of it's minor features. The research also revealed the most common methods of earning money, which can be used when planning those methods for Year of Eden.

The commissioner may use the results of the work when designing the game and use the effective persuasive techniques when attracting players. The features of the game can also be designed by applying the features from other games, that have been found effective.

---

Keywords: Persuasive technology, persuasion, Facebook, games, game design, game industry

## SISÄLLYS

<b>1 JOHDANTO.....</b>	<b>6</b>
<b>2 TEORIAPERUSTA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Suostutteleva teknologia .....	7
2.2 Videopelin sisällöntuotanto .....	9
2.3 Belle Games .....	9
2.4 Year of Eden -projekti .....	10
<b>3 TUTKIMUS FACEBOOK-PELEISTÄ .....</b>	<b>11</b>
3.1 Facebook-pelien tutkiminen .....	11
3.2 Facebook-pelien valinta .....	11
3.3 Facebook-pelien analysointi.....	13
3.4 Pelitaulukot .....	20
<b>4 JOHTOPÄÄTÖKSET .....</b>	<b>24</b>
4.1 Pelien yleiset suostuttelutekniikat .....	24
4.2 Suostuttelumenetelmät Year of Eden-pelissä .....	27
<b>5 POHDINTA .....</b>	<b>30</b>
<b>LÄHTEET .....</b>	<b>32</b>
<b>LIITTEET .....</b>	<b>33</b>

# 1 JOHDANTO

Facebook on muutaman viimeisen vuoden aikana levittäytynyt ympäri Internetin ja lähes jokainen tietää millaisesta palvelusta on kyse. Facebookilla on useita miljoonia aktiivisia käyttäjiä sekä lukematon määrä pieniä sovelluksia, joita käyttäjät voivat jopa itse ohjelmoida. Osa näistä sovelluksista on käyttäjille jollakin tavalla hyödyllisiä ja osa on tarkoitettu puhtaasti viihdetarkoitukseen. Viihteellisistä sovelluksista useat ovat erilaisia pelejä, joita rakennetaan yksityisten henkilöiden toimesta, tai suurten yritysten voimin.

Facebookin peleistä on hyvin nopeasti kasvanut suuri bisnes, jossa liikkuvat suuret rahamäärät. Kaikki Facebookissa toimivat pelit ovat ilmaisia, mutta niiden ansaintamenetelmät perustuvat mikromaksuihin, joissa pelaajat maksavat pienistä eduista, joita ei ole saatavilla ilman maksua. Mitä viihdyttävämpi peli on, sitä todennäköisempää on, että joku pelin pelaajista ostaa näitä etuja itselleen.

Pelien vetovoima perustuu moniin pieniin ominaisuuksiin joiden yhteisvaikutus vaikuttaa suoraan pelin suosioon ja siten pelaajamäärään. Pelin ominaisuudet voidaan myös purkaa pienempiin osiin ja niitä tutkimalla voidaan selvittää miten peli houkuttelee pelaajia pelaamaan peliä.

Pelien tutkimiseen tarjoutui täydellinen tilaisuus oululaisen Belle Games -nimisen yrityksen muodossa. Yritys oli tekemässä usealle pelaajalle suunnattua avaruusseikkailua, jolla oli samanlaisia ominaisuuksia ja elementtejä olemassa olevien Facebook-pelien kanssa. Menin mukaan projektiin, tarkoitukseni kirjoittaa peliin sisältöä, sekä muita pieniä ominaisuuksia, pelin pääsuunnittelijan avuksi. Opinnäytetyöni ohjaaja antoi minulle ajatuksen pelien tutkimisesta, ja lopputuloksena työni tarkoitus oli luoda mahdollisimman houkuttelevia ominaisuuksia peliin, käyttäen hyväksi suostuttelevaa teknologiaa.

Työssä käyttämäni tietoperusta on tietoa pelisuunnittelusta, sekä suostuttelevasta teknologiasta. Pelisuunnittelun osalta tutustutaan lähinnä sisällöntuotannon osuuteen, joka on vain pieni osa suunnitteluprosessia, eikä keskity suuresti teknisiin ominaisuuksiin. Tietoperustassa esitellään myös Belle Games, sekä suunnitteilla oleva peliprojekti. Työssä tutustutaan lähinnä suostuttelevaan teknologiaan ja selvitetään kuinka sitä sovelletaan peleissä.

Työn keskeisiä käsitteitä ovat suostuttelu, suostutteleva teknologia, Facebook, sisällöntuotanto sekä videopelit. Videopeleillä tarkoitetaan tässä tapauksessa lähinnä Facebookissa olevia pelejä, eivätkä kaikkia elektronisia pelejä yleisesti. Kaikki Facebook-pelien ominaisuudet eivät ole samanlaisia kuin muilla - niin sanotusti oikeilla - peleillä ja siksi olisi hyvä tietää, että työssä viitataan lähes täysin Facebookin peleihin.

## 2 TEORIAPERUSTA

### 2.1 Suostutteleva teknologia

Suostutteleminen on hyvin tavallinen sosiaalisen kanssakäymisen muoto ihmisten kesken ja sitä on harrastettu siitä asti, kun ihmiset ovat kommunikoineet keskenään sanallisesti. Suostuttelulla tarkoitetaan henkilön ajattelun, käsitysten tai toiminnan muuttamista suostuttelijan haluamaan suuntaan. Suostuttelun kohde pyritään saamaan vastaanottavaiseksi suostuttelijan tarjoamalle ajatukselle tai ehdotukselle. Suostuttelija voi olla myös itse oma kohteensa.

Suostuttelua (persuasion) ei kannata sekoittaa pakottamiseen (coercion), sillä suostuttelu johtaa vapaaehtoiseen muutokseen, kun taas pakottaminen tarkoittaa voimakeinojen käyttämistä muutoksen aikaansaamiseksi. Pakottaminen voi olla uhkailua, vaihtoehtojen tarkoituksellista vähentämistä tai vaikka suoraa kiristämistä. (Fogg 2002, 15)

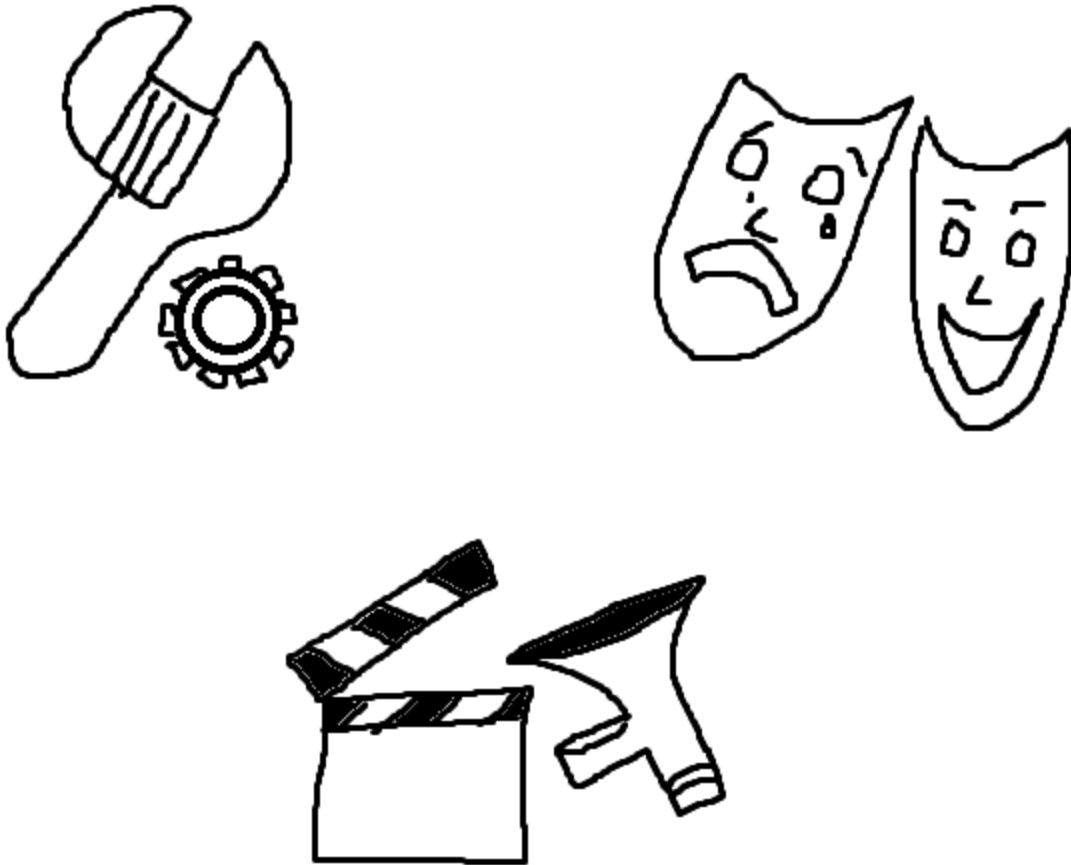
Kun suostuttelua yhdistetään teknologiaan, luodaan suostuttelevaa teknologiaa, joka hoitaa suostuttelun muiden ihmisten sijaan. Suostutteleva teknologia voi olla mitä tahansa tietokoneista pienempiin laitteisiin ja ohjelmiin jotka pyrkivät jollakin tavalla vaikuttamaan ihmisten käyttäytymiseen. Nykyään yksi yleinen suostuttelevan teknologian esimerkki voi olla vaikka Internet –sivusto, joka pyrkii saamaan vierailijan täyttämään kävijäkyselyn sivuston käyttäjistä jonkinlaisen pyynnön tai ehdotuksen esittämällä.

Tietokoneiden suostuttelevaa teknologiaa on ollut olemassa 70-luvulta lähtien, alkeellisten opetusohjelmien muodossa, mutta kuitenkin vasta 90-luvulla tällaiset teknologiat alkoivat yleistyä Internetin myötä. Internetin leviämisen jälkeen yhä useammat ihmiset alkoivat luoda suostuttelevaa teknologiaa eri tarkoituksiin (Fogg 2002, 1).

Nykypäivänä suostutteleva teknologia on hyvin yleistä, varsinkin Internetissä, jossa eri sivustojen kävijöihin pyritään vaikuttamaan eri tavoin. Kävijöitä pyritään suostuttelemaan ostamaan sivustojen tarjoamia tuotteita, käyttämään sivustoilla tarjottavia palveluita, huomioimaan sivuston sponsoreita ja vierailemaan sivustoilla myöhemmin.

Muita tapoja törmätä suostuttelevaan teknologiaan on muun muassa videopelien pelaaminen. Pelit suostuttelevat pelaajiaan jatkamaan pelaamista, sekä suorittamaan pelin sisäisiä toimintoja jonkin toivotun lopputuloksen saavuttamiseksi. Esimerkkinä virtuaalilemmikki, joka suostuttelee käyttäjää kuluttamaan aikaa lemmikin hoitoon tekemällä pieniä askareita ja leikkimällä lemmikin kanssa. Käyttäjän leikkiessä lemmikki tulee iloiseksi ja palkitsee käyttäjän näyttämällä iloista naamaa. Muut askareet, kuten lemmikin ruokkiminen ja sen jätösten siivoaminen palkitsevat

pelaajan lemmikin pidemmällä elämällä sekä mahdollisesti lopussa näkyvillä pisteillä.



(Kuva 1. Functional Triad)

B.J. Foggin kehittämä Functional Triad -kuva havainnollistaa eri rooleja joita tietokoneohjelmistot voivat käyttää suostutellessaan käyttäjää eri tavoilla. Yksinkertaisimmillaan kuva kertoo, että ohjelmistot voivat toimia kolmella eri tavalla: työkaluna, mediana, sekä sosiaalisena toimijana (Fogg 2002, 23).

Functional Triadin eri roolit voidaan selittää hyvin helposti. Työkaluna toimiva ohjelmisto voi auttaa käyttäjäänsä esimerkiksi suorittamaan jonkun tehtävän helpommin, tai ohjata käyttäjän jonkin prosessin läpi. Tällaisia ohjelmistoja ovat muun muassa Word ja muut tekstinkäsittelyyn tarkoitetut ohjelmat, sekä laskentaohjelmat. Mediana toimiva ohjelmisto voi tarjota käyttäjälle kokemuksia joiden avulla suostutella, tai auttaa harjoittelemaan jotain toimintoa. Median rooliin lasketaan suurin osa kaikista peleistä. Sosiaalisena toimijana toimiva ohjelmisto antaa käyttäjälle positiivista palautetta jonkin toiminnon suorittamisesta, tai vaikka tarjoaa sosiaalista tukea. Kuuluisin esimerkki sosiaalisen toimijan roolista on luultavasti Tamagochi, virtuaalinen lemmikki jota käyttäjät kohtelivat elävänä olentona. (Fogg 2002, 25)



Suurin osa ohjelmistoista on yhdistelmiä triadin eri rooleista, kuten työkalu yhdistettynä mediaan, media yhdistettynä sosiaaliseen toimijaan ja niin edelleen (Fogg 2002, 24).

## 2.2 Videopelin sisällöntuotanto

Pelien luomisprosessi alkaa yleensä ideasta, eli siitä ajatuksesta millainen peli tulee olemaan ja mitä pelissä tehdään. Pelin pääsuunnittelija jalostaa ideaa eteenpäin ja tekee riittävän suunnitelman siitä miten peli voidaan saattaa valmiiksi. Suunnitteluun kuuluu monia vaiheita ja usein suunnitteluun osallistuu useampi kuin yksi henkilö.

Pelisuunnittelija rakentaa suunnitelman pelin rungosta sellaiseksi, että ohjelmoijat ja muu ryhmä voi rakentaa pelin valmiiksi. Suunnitteluun sisältyy pelin kantava idea sekä ne ominaisuudet joilla peli pyritään saamaan miellyttäväksi ja tekemisen arvoiseksi. Suunnittelijan täytyy keskustella pelin ominaisuuksista ja omista ideoistaan muun ryhmän kanssa ja kerätä myös näiden ajatukset, jotta suunnitelma tulisi riittävän kattavaksi (Manninen 2007, 35).

Suunnittelun jälkeen, tai mahdollisesti sen aikana aloitetaan myös pelin käsikirjoittaminen. Käsikirjoitus eroaa pelisuunnitelmasta siinä, että käsikirjoitus keskittyy siihen mitä pelin sisällä tapahtuu, eikä siihen miten peli rakennetaan. Käsikirjoituksessa luodaan pelin mahdollinen juoni, sekä muita elementtejä joihin pelaaja mahdollisesti törmää pelin aikana. Esimerkiksi pelissä tapahtuva keskustelu on käsikirjoittajan aikaansaannosta.

Sisällön tuottaminen peliin on osa pelisuunnittelua, sekä pelin käsikirjoitusprosessia. Sisältöä peleihin tuottavat pelin suunnittelijat sekä käsikirjoittajat. Pelisuunnittelija ja käsikirjoittaja voivat pienissä julkaisuissa olla sama henkilö, mutta usein käsikirjoittaja toimii yhdessä pelisuunnittelijan kanssa. (Manninen 2007, 46)

Pelin sisältö tarkoittaa pelin juonta sekä muita pienempiä elementtejä joita peliin sisältyy. Pelin sisältöä on pelin mahdollisen dialogin lisäksi esimerkiksi pelaajalle annettavat tehtävät, pääjuoni ja satunnaiset tapahtumat, mikäli niitä on. Pelin sisältö on hyvin laaja käsite, eikä ole harvinaista että pelin sisältöäkin on luomassa useampi kuin yksi henkilö kerrallaan.

## 2.3 Belle Games

Belle Games on pieni yritys jonka erikoisalaa on pelien ja peleihin liittyvien ohjelmistojen kehittäminen ja suunnittelu. Yritys toimii Oulussa Kansankadulla toimitusjohtaja Pirjo Ritokangas-Huttusen valvonnassa. Yrityksellä on vähän varsinaisia pysyviä työntekijöitä, mutta hankkii työvoimaa opistoista ja palkkaa asiantuntijoita projektien keston mukaan. Belle Games toimii

yhteistyössä Oulunseudun Ammattikorkeakoulun kanssa Kilpa-projektissa tarjoten opiskelijoille harjoittelupaikkoja sekä pienempiä projekteja opiskelijaryhmille.

## 2.4 Year of Eden -projekti

Belle Gamesin uusi peliprojekti kulki nimellä SolarWind, kunnes pelille annettiin nimeksi Year of Eden. Projektin parissa työskentelee yhteensä lähemmäs kaksikymmentä ihmistä, joista noin kuusi vakituisesti, tai lähes vakituisesti itse pelinkehityksessä. Ammattikorkeakoulun puolelta projektissa toimii vakituisesti kaksi henkilöä, toinen – minä – käsikirjoittajana tuottamassa sisältöä ja toinen johtamassa projektia ja ohjaamassa työntekijöitä. Projekti on ollut työn alla noin puoli vuotta ja on edennyt jo koodausvaiheeseen asti, useimpien suunnitelmien ollessa jo lukkoon lyöty. Kyseessä on Facebook ympäristöön rakennettava usean pelaajan selainpeli johon sekoitetaan useampia jo tuttuja pelityylejä. Pelin tarkoitus on tuoda Facebook-ympäristöön mahdollisuus pelata juonivetoista peliä jolla on tarkoitus ja joka antaa mahdollisuuden pelaajien väliseen yhteistyöhön.

Pelin on tarkoitus olla rauhallinen ja helposti lähestyttävä, sekä väkivallaton. Tämä tarkoittaa sitä että pelaajat eivät aktiivisesti toimi toisiaan vastaan eivätkä voi esimerkiksi tuhota toisiaan, tai pelin sisäisiä olentoja/henkilöitä. Pelaajilla on mahdollisuutta myös vaikuttaa hieman pelin sisäisiin tapahtumiin ja tehtävien lopputulokseen yksityisesti, sekä suuremmissa ryhmissä, kuten mahdollisesti äänestämällä jossakin asiassa.

Oma työni oli aivan aluksi kirjoittaa peliin uutisia ja satunnaisia tehtäviä joita pelaajat voivat tehdä muun puuhastelun ohessa, mutta työnkuvani laajeni nopeasti uutisten ja tehtävien kirjoittamisesta myös kattamaan paljon muutakin käsikirjoittamista, sekä muutamia pelin ulkopuolisia elementtejä, kuten miten peliä mainostetaan ominaisuuksiensa puolesta verkossa. Pääasiassa työtäni on kirjoittaa peliin seikkailuja, joita voidaan pelata yksin tai muiden pelaajien kanssa, pelin omissa rajoitteissa, sekä pelin sisäisiä uutislähettyksiä, joilla voi saada tietoa siitä mitä maailmassa tapahtuu, kuten esimerkiksi mille kannalle muut pelaajat ovat asettuneet äänestäessään jotain, tai suorittaessaan tehtävän tietyllä tavalla. Myös pääjuonen seuraamisen pitäisi onnistua uutisia seuraamalla.

### 3 TUTKIMUS FACEBOOK -PELEISTÄ

#### 3.1 Facebook –pelien tutkiminen

Facebook ympäristössä on tällä hetkellä valtava määrä erilaisia pelejä ja sovelluksia, jotka on tarkoitettu erilaisiin toimintoihin ja niitä tulee myös joka hetki lisää kymmenittäin. Näiden sovellusten joukossa on muutamia valtavan suosittuja ja sitä kautta kuuluisia sovelluksia sekä pelejä joita käyttävät ja pelaavat jopa miljoonat pelaajat joka päivä.

Facebookin pelimaailmassa on paljon tilaa suostuttelevalle teknologialle ja lisäksi sitä voidaan käyttää Facebook –ympäristössä hyvin tehokkaasti, sillä useat ihmiset voivat helposti päästä käsiksi peliin. Lisäksi Facebookissa toimivat eri pelit käyttävät suostuttelevaa teknologiaa myös osana bisnessuunnitelmaa ja tapana tienata. Usean Facebook-pelin sisältöön on luotu pieniä vihjeitä käyttäjille siitä kuinka heidän tulisi muuttaa toimintaansa saadakseen jonkinlaisen edun pelin sisällä. Tämä etu voi myös olla puoliksi pelin ulkopuolista, kuten omalla Facebook –sivulla näkyvä ilmoitus siitä kuinka hyvin henkilö pärjää kyseisessä pelissä.

Useita näistä peleistä ja sovelluksista valmistavat yritykset joiden olemassaolo on riippuvainen sovelluksen tai pelin suosiosta ja päivittäisestä kävijämäärästä. Monen sovelluskehittäjän tavoitteena on tietenkin saada mahdollisimman monta käyttäjää omalle sovellukselle, jotta olisi edes mahdollista saada jonkinlaista voittoa omalla työllään.

Year of Eden -peli sijoittuu myös Facebookiin ja samat ongelmat ovat edessä myös Belle Gamesilla. Kilpailijoiden ja vastaavien sovellusten tutkiminen samassa ympäristössä voi tuoda mahdollista etua Belle Gamesille. Tämän vuoksi lähemmässä tarkastelussa on muita Facebook pelejä, jotka ovat ainakin lähes saman tyyliisiä kuin Year of Eden valmistuessaan. Pelejä valitaan analysoitavaksi sen mukaan kuinka suosittuja ne ovat, sekä sen mukaan kuinka lähellä niiden toteutustyyli on Year of Edenin vastaavaa.

Belle Gamesin tällä hetkellä suurin kilpailija on Zynga, jonka työtä ovat esimerkiksi Mafia Wars, Farmville sekä Frontierville. Zyngan menestys on hyvä syy tutkia yhtiön pelejä ja tarkastella lähemmin sitä, mikä peleissä on tehty oikein ja millä tavalla Zyngan pelit käyttävät suostuttelevaa teknologiaa saadakseen pelaajat palaamaan aina peliensä pariin, sekä miten Zynga tekee niin suurta voittoa tuotteillaan. (Zynga Games 2011, hakupäivä 15.5.2011)

#### 3.2 Facebook pelien valinta

Tutkittavat pelit on valittu muun muassa sosiaalisia pelejä käsittelevän Internet-sivuston Marraskuun tilastosta, jossa listataan joka kuukausi Facebookin suosituimmat pelit. Marraskuisella listalla jopa yhdeksän peliä kahdestakymmenestäviidestä on Zynga-yhtiön valmistamia (Taulukko 1.). Näistä yhdeksästä viisi kappaletta hallitsee koko listan kärkeä.

Taulukko 1.

Sijoitus	Pelin nimi	Tekijä	Käyttäjiä kuukausittain
1	FarmVille	Zynga	56,000,000
2	Texas HoldEm Poker	Zynga	36,000,000
3	FrontierVille	Zynga	29,000,000
4	Mafia Wars	Zynga	23,000,000
5	Café World	Zynga	19,000,000
6	Quiz Planet	CrowdStar	16,000,000
7	Treasure Isle	Zynga	14,000,000
8	Pet Society	Playfish	12,000,000
9	Millionaire City	Digital Chocolate	12,000,000
10	MindJolt Games	MindJolt	12,000,000
11	Bejeweled Blitz	PopCap Games	11,500,000
12	Happy Aquarium	CrowdStar	11,000,000
13	PetVille	Zynga	10,000,000
14	Birthday Cards	RockYou	9,000,000
15	Restaurant City	Playfish	9,000,000
16	Zoo World	RockYou	8,000,000
17	Happy Pets	CrowdStar	7,000,000
18	Games	GSN	7,000,000
19	City of Wonder	Playdom	7,000,000
20	YoVille	Zynga	7,000,000
21	Nightclub City	Booyah	6,000,000
22	FishVille	Zynga	6,000,000
23	Car Town	Cie Games	6,000,000
24	Ninja Saga	Ninja Saga	6,000,000
25	Kingdoms of Camelot	Kabam	5,500,000

(insidesocialgames.com)

Listan kärjessä on Farmville maatalouspeli 56 milj. kävijällä Marraskuun aikana. Viidentenä on CafeWorld jolla on vain 19 milj. kävijää kuukauden aikana. Listan kuudes peli on CrowdStarin tekemä Quiz Planet jolla on 16 milj. kävijää, joten ero Zyngan peleihin on noin kolme miljoonaa kuukausittaista kävijää. Loput listan peleistä ovat hyvin satunnaisia nimiltään, sekä käyttäjämääriltään. (Insidesocialgames 2010, hakupäivä 3.12.2010)

Koska kaikki suosituimmat pelit kuuluvat Zyngalle, on hyvä tutkia listan suosittuja pelejä hieman laajemmin. Jokaiseen viiteen suosituimpaan peliin tutustutaan hieman lähemmin, mutta näiden lisäksi tarkastellaan myös listalla heikommin sijoittuneita vaihtelun ja uusien näkökulmien takia.

Myös listan ulkopuolelta tutustutaan muutamaa satunnaisesti valittuun peliin, jotka määräytyvät sen mukaan, millaisia ne ovat ja kuinka lähellä niiden toteutus on Year of Edeniä. Myös muutamiin suomalaisiin peleihin tutustutaan lähemmin (Ks liitteet 1-3)

### 3.3 Facebook pelien analysointi

Valittujen pelien tutkiminen toteutetaan pelejä pelaamalla ja vertaamalla niiden sisältöä taulukkoon, joka on luotu keräämällä kokoon erilaisia suostuttelumetodeja, joita peleissä ja ohjelmistoissa voi esiintyä. Menetelmät ovat Robert Cialdinin suostuttelun eri tapoja joihin voi törmätä sähköisissä medioissa, sekä B.J. Foggin suostuttelevan teknologian keinoja. Taulukoiden tiedot perustuvat opinnäytetyön tekijän omiin havaintoihin.

Vastavuoroisuus tarkoittaa ihmisten tapaa maksaa takaisin, eli korvata heille tehty palvelus. Tätä tekniikkaa voidaan käyttää suostutteluun siten, että annetaan pelaajalle jonkinlainen ilmainen näyte jostakin maksullisesta asiasta, tai tarjotaan tälle jonkinlainen etu, jonka jälkeen tälle voidaan ehdottaa kuinka tarjottua etua mahdollisesti voisi käyttää pelissä hyväksi. (Robert Cialdini 2011, hakupäivä 13.1.2011)

Sitoutuminen tarkoittaa sitä, miten ihmiset, lupautuessaan tukemaan jotain aatetta, yleensä kunnioittavat omaa lupaustaan. Peleissä tätä tekniikkaa voidaan käyttää muun muassa pyytämällä pelaajaa suorittamaan jonkin suuren tavoitteen. Esimerkkinä hypoteettinen tilanne kaupunginhallintapelistä jossa pelaaja lupautuu leikkaamaan oman kaupunkinsa myrkkypäästöjä luonnonsuojelun nimissä. Facebook- pelit käyttävät tätä tapaa hyvin harvoin, jos ollenkaan. Pelaajien saaminen sitoutumaan voisi olla tehokas tapa saada heidät palaamaan pelin pariin. (Robert Cialdini 2011, hakupäivä 13.1.2011)

Sosiaalinen paine ja muiden imitointi tarkoittaa, että ihmiset tekevät usein sellaista mitä näkevät muidenkin tekevän. Esimerkkinä tällaisesta tilanteesta voi olla tapaus jossa pelaaja päättää suorittaa jonkun tehtävän tietyllä tavalla ja häntä tarkkailevat muut pelaajat suorittavat tehtävän samoin. Facebook- pelit käyttävät tätä keinoa ilmoittamalla pelaajille joskus mitä tehtäviä ja millaisiin tavoitteisiin muut pelaajat yltävät. (Robert Cialdini 2011, hakupäivä 13.1.2011)

Miellyttävien henkilöiden tottelu on tehokas suostuttelukeino varsinkin pelien dialogissa. Pelaajille voidaan antaa ohjeet pelin pelaamisesta käyttämällä miellyttävää kieltä dialogissa esimerkiksi luomalla jonkinlainen apuri tai auktoriteettihahmo ohjeistamaan pelaajaa. Facebookissa käytetään usein erilaisia hahmoja, jotka auttavat pelaajia ja hoitavat ilmoitukset. (Robert Cialdini 2011, hakupäivä 13.1.2011)

Harvinaisuus tarkoittaa pelaajille mainittavista erikoistarjouksista, kuten vain päivän ajan kestävästä tilaisuudesta saada itselleen erilainen työkalu jossakin pelissä. Facebookin suosituimmat pelit käyttävät tätä tekniikkaa varsinkin maksullisen sisällön kanssa, tarjoten pelaajille mahdollisuutta ostaa esimerkiksi jouluaiheista grafiikkaa omille hahmoilleen lomien aikana. (Robert Cialdini 2011, hakupäivä 13.1.2011)

Toiminnan helpottamisella tarkoitetaan jonkin tehtävän helpottamista, esimerkiksi peleissä hiiren klikkauksien määrän vähentämistä kun pelaaja haluaa liikuttaa hahmoaan, tai kirjoitettujen kommentojen muuttaminen painettaviksi nappuloiksi. Facebook peleissä tämä tarkoittaa usein klikkaamisen vähentämistä eliminoimalla klikkauksella avautuvat valikot, kuten vanhassa FarmVillen versiossa. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 492)

Prosessin aikainen suostuttelu, tai tunnelointi on suostuttelua jonkin prosessin aikana. Facebook peleissä tämä voi tarkoittaa, että peli antaa lisää ohjeita pelaamiseen tai erilaisten tavoitteiden suorittamiseen pelissä. Periaatteessa jokainen peli suostuttelee pelaajaansa tällä tavalla, mutta taulukossa otetaan huomioon vain ne tapaukset joissa on selvästi panostettu tähän suostuttelutapaan, huolimatta siitä onko se tahallista vai tahatonta. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 492)

Räätälöidyllä sisällöllä voidaan vaikuttaa tehokkaammin valittuun kohderyhmään. Räätälöinti tarkoittaa, että peli tarjoaa eritasoista sisältöä erilaisille pelaajille, kuten enemmän haastetta kokeneille pelaajille ja helpotuksia aloittelijoille. Huomion arvoista on ainakin se, ettei Facebook peleissä yleensä voi valita pelin vaikeusastetta, vaan se on sama kaikille. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 492)

Personointi on sisällön esittämistä käyttäjän toiveiden mukaan. Peleissä tämä voi tarkoittaa pelin ilmoitusten muokkaamista siten, että pelaaja saa ilmoituksen vain haluamistaan asioista, kuten rakennusten valmistumisesta mahdollisimman nopeasti, tai vähemmän tärkeiden ilmoitusten piilottamista kokonaan. Tämä kohta koskee vain pelin sisäisiä viestejä, eikä pelistä johtuvia viestejä, kuten sähköpostia järjestelmältä. Personointi kattaa myös oman pelihahmon tai pelialueen muokkaamista haluamansa näköiseksi. Yleensä peleissä tämä onnistuu pelaajan

ohjaamaa hahmoa, eli avataria muokkaamalla. Useissa Facebook peleissä on jonkinlainen mahdollisuus tehdä itselleen sellainen hahmo kuin haluaa. Hahmojen ja muiden elementtien muokkaaminen on yleensä rajoitettu pelin tekijöiden rakentamien osien varaan, eivätkä pelaajat saa itse täysin vapaita käsiä hahmojensa muokkaamiseen. Facebook peleissä kuitenkin myös pieni määrä vaihtoehtoja ja eri osien yhdistelyä antaa pelaajille vaikutelman, että he voivat tehdä mitä tahansa. Monille pelaajille hahmon muokkaaminen ja pelin personointi on tärkeää ja siten se on tehokas keino saada pelaajat pelin pariin. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 492)

Itsensä tarkkailulla tarkoitetaan omien suoritusten tarkistusta jälkikäteen sekä oman etenemisensä näkemistä. Tämä on usein pelin sisäistä статистиikkaa ja taulukoita vaikka pelaajan voitoista toisia pelaajia vastaan gladiaattoriareenalla. Tällainen suostuttelu voi olla hyvin tehokasta, jos pelaaja haluaa saavuttaa jonkin tietyn tavoitteen tai tarkkailla omaa osaamistaan numeroiden avulla. Kovin moni facebook peli ei silti sisällä työkaluja omien suoritustensa tarkkailemiseen. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 492)

Simulaatio tai syy-seuraus suhteiden tarkkailu voi tarkoittaa sitä, että peli ilmoittaa pelaajalle hyödyn jostakin asiasta ja kertoo miten joku suoritus parantaa pelaajan taitoja tai vaikka nostaa virtuaalisen kaupungin tuloja. Yksinkertainen esimerkki on näyttää pelaajalle kuinka suuri hyöty on jonkin asian rakentamisesta pidemmällä aikavälillä. Melkein kaikissa peleissä on lähes kaikille toiminnoille ilmoitettu jonkinlainen numeerinen tai ei-numeerinen hyöty, mutta taulukossa otetaan huomioon vain tapaukset joissa annetaan selkeä mahdollisuus tarkkailla jonkin toiminnon hyötyä. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 492)

Harjoittelu tarkoittaa peleissä jonkinlaista ohjeistusta tai harjoittelujaksoa pelin alkupuolella, joka opettaa pelaajan pelaamaan peliä. Harjoittelujakso voi olla muutaman ensimmäisen minuutin mittainen osio jossa pelaaja voi tehdä vain määrättyjä asioita, samalla kun peli kertoo miksi ja miten näin täytyy tehdä. Lähes jokainen peli sisältää tällaisen harjoittelujakson. Taulukossa otetaan huomioon vain ohjattu harjoittelu, ei pelkästään tekstipohjaista ja vapaaehtoista ohjekirjaa. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 492)

Käyttäjän ylistäminen tarkoittaa pelaajan toiminnan kehumista silloin, kun pelaaja tekee jonkin toiminnon pelin tarkoittamalla tavalla. Peli kommentoi pelaajan toimintaa ja antaa tälle positiivista palautetta ja saa siten pelaajan tuntemaan ylpeyttä suorituksestaan ja tietää tehneensä jotain oikein. Usein pelaajalle antaa palautetta pelin sisäinen hahmo, jota pelaaja mahdollisesti haluaa miellyttää. Yksi näyte ylistämisestä on esimerkiksi virtuaalinen neito hädässä joka pelastamisen jälkeen ylistää pelaajan (tai pelaajan hahmon) toimintaa, mahdollisesti kehuu tämän rohkeutta ja

neuvokkuutta. Suuri osa Facebookin peleistä sisältää pelaajan toiminnan ylistämistä ja melkein jokainen toiminto palkitaan ainakin ensimmäisellä kerralla kiitoksilla ja kehuilla. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 493)

Käyttäjän palkitseminen tarkoittaa, että käyttäjän toimintaa palkitaan pelin sisäisesti jollakin tapaa. Usein kyseessä on jonkinlainen pieni määrä pelin sisäistä valuuttaa tai jokin muu palkinto hyvin suoritusta toiminnasta. Esimerkkinä Facebookin MafiaWars palkitsee pelaajan joka kerta tämän suorittaessa tehtävän onnistuneesti pienellä määrällä rahaa tai muilla pelin sisäisillä aarteilla. Suuremmat toiminnot, kuten usean tehtävän onnistunut suorittaminen voidaan palkita virtuaalisella palkinnolla, kuten saavutusta kuvastavalla mitalilla (achievement). Saavutukset ovat nykyään yleinen mittari pelaajien paremmuutta vertaillessa ja tämä ilmiö on levinnyt luonnollisesti myös Facebook peleihin. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 493)

Muistuttaminen tarkoittaa että peli ilmoittaa pelaajalle, mikäli tämä ei ole suorittanut tiettyjä tavoitteita, tai muistuttaa pelaajaa pelaamaan peliä ylipäänsä. Muistuttaminen voi olla pelin sisäinen ilmoitus suorittamattomasta tehtävästä, tai muusta toiminnosta. Se voi myös olla pelin ulkoinen toiminto, joka lähettää pelaajalle viestin sähköpostiin ja kehottaa tätä pelaamaan. Useissa peleissä muistuttaminen toimii pelaajalle näkyvänä viestinä joka kertoo mitä tämän tulisi tehdä. Jotkut pelit toteuttavat muistuttamisen muistivihkona jota pelaaja voi halutessaan katsoa. Facebook peleissä muistuttaminen on useimmiten pelin ulkopuolinen viesti, tai pelin sisäinen dialogi, jossa pelaajaa muistutetaan suorasanaisesti huomiota vailla olevista asioista. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 493)

Ehdotukset ovat käyttäjälle suunnattuja ilmoituksia siitä, mikä toiminto tämän tulisi suorittaa, tai miten. Ehdotukset ovat usein esillä pelin sisäisessä dialogissa tehtävänannon muodossa, tai mahdollisesti jonkinlaisena viestinä. Joissakin tapauksissa ehdotukset voivat ilmestyä pelaajalle hieman myöhemmin, mikäli johonkin toimintoon ei heti löydä sopivaa ratkaisumallia, kuten seikkailupelien vihjeet, jotka ilmestyvät pelaajan käyttäessä poikkeuksellisen paljon aikaa etenemättä. Facebookin maailmassa ehdotukset ovat useimmiten pelin sisäisen dialogin ja siten mahdollisen pelin sisäisen apuhenkilön antamia neuvoja eri tehtävien suorittamiseen, kuten kehoitus rakentaa tietty rakennus, jotta omasta kaupungistaan saisi helpommin ihanteellisen. Muita ehdotuksia voivat olla vaikka viestit jotka kehottavat kutsumaan kavereita pelin pelaamiseen. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 493)

Samankaltaisuus tarkoittaa sitä, että peli muistuttaa käyttäjää itseään jollakin tavalla ja saa tämän siten vastaanottavaisemmaksi järjestelmän suostuttelulle. Helpoin esimerkki ovat pelit jotka



muokkaavat sisältöään pelaajan tietojen mukaan, kuten käyttämällä nuorten suosimia termejä ja ilmauksia. Toinen esimerkki on vaikeusaste joka muotoutuu sopivan haastavaksi eritasoisille pelaajille. Facebookissa samankaltaisuus on yleensä slangisanaston käyttöä riippuen pelin kohdeyleisöstä, tai pelin dialogin muutokset riippuen pelaajan sukupuolesta. (Oinas-Kukkonen & Harjumaa 2009, 493)

Viehättävyys tarkoittaa pelin ulkoasua yleisellä tasolla, tai pelin eri elementtien ulkonäköä. Useimmiten kyseessä on pelissä esiintyvien hahmojen ulkomuoto, tai pelin teema. Viehättävyys pelimaailmassa voi olla pelihahmojen kaunis ulkonäkö, jolloin pelaaja mielellään asioi hahmojen kanssa ja kuuntelee mitä näillä on sanottavaa. Esimerkkinä voidaan käyttää Facebook peliä Warimals, jonka teemana on taistelu suosituimpien lemmikkien, eli kissojen ja koirien välillä. Peli käyttää söpöjä karikatyyreja kissoista ja koirista keskittyen enemmän niihin eläimiin joista pelaaja pitää enemmän. Warimalsin tapauksessa on kyseessä myös lievä samankaltaisuuden tavoittelu, joka myös toimii riittävän hyvin. (Oinas-Kukkonen & Harjumaa 2009, 493; Warimals 2011, hakupäivä 15.5.2011)

Sosiaalinen rooli tarkoittaa, että järjestelmä tai peli omaksuu roolin, joka liittyy käsiteltävään asiaan jollakin tavalla. Sosiaalinen rooli pelimaailmassa voi olla yksinkertaisesti sitä, että peli kommunikoi pelaajan kanssa käyttämällä sopivanlaista asiantuntijan ulkonäköä. Esimerkiksi pokeripeli voisi kommunikoida pelaajan kanssa ottamalla ensin jonkin tunnetun pokeripelaajan ulkoasun ja antaen tämän jälkeen pelaajalle neuvoja ja ehdotuksia, sillä pelaaja todennäköisemmin kuuntelee, jos kyseessä ovat ammattilaiselta tulevat neuvot, tai ainakin jos pelaaja uskoo niin. Hyvänä mallina uudisraivaajapeli FrontierVille (Kuva 2) käyttää pelaajan kanssa kommunikoidessaan vanhan kullankaivajan ulkonäköä, pitkää partaa ja pudonneita hampaita myöten. Pelaajalle syntyy hahmosta sellainen kuva, että tämä olisi ollut paikalla jo pidemmän aikaa ja siten tietää mistä puhuu. Lisäksi osa ihmisistä kuuntelee kokeneempien henkilöiden neuvoja, jolloin vanha kullankaivaja sopii osaansa mainiosti. (Oinas-Kukkonen & Harjumaa 2009, 493; Zynga 2011, hakupäivä 15.5.2011)

Sosiaalinen oppiminen tarkoittaa muiden ihmisten tarkkailemista, sekä heidän toiminnastaan esimerkin ottamista. Pelien maailmassa tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja voi tarkkailla muiden pelaajien toimintaa, kuten heidän tekemiään valintoja sekä näiden valintojen vaikutusta heidän suoriutumiseensa. Kovin moni Facebook peli ei anna tarkkailla muiden pelaajien toimintaa täysin suoraan, vaan näyttää yleensä vain pelaajan senhetkisen tilanteen. Lähes ainoa esimerkki toimivasta sosiaalisesta oppimisesta on Gladiator Manager, suomalainen gladiaattoripeli, joka antaa mahdollisuuden tarkkailla muiden pelaajien ryhmiä, sekä tarkastella näiden tärkeimpiä

otteluita jälkeenpäin. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 495; Seppo Suorsan sivut 2011, hakupäivä 15.5.2011)

Sosiaalinen vertailu on hyvin samankaltainen asia sosiaalisen oppimisen kanssa. Sosiaalinen vertailu ei kuitenkaan tässä tapauksessa tarkoita sitä, että pelaaja voisi nähdä muiden pelaajien suorituksia, vaan tarkoittaa mahdollisuutta vertailla omaa suoritustaan muihin pelaajiin ja heidän suorituksiinsa. Tässä tapauksessa vertailulla tarkoitetaan jonkinlaista pisteytystä tai muuta järjestelmää joka antaa pelaajien mitata omaa paremmuuttaan toisiin. Jokainen Facebook peli tuntuu sisältävän jonkinlaisen pisteytyksen, joten tällaista vertailua voi pitää oleellisena osana Facebook pelejä. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 495)

Normatiivisella vaikutuksella, eli ryhmäpaineella tarkoitetaan sitä, että peli järjestää samantyyppisiä pelaajia yhteen jollakin tavalla ja luo näille tarpeen toimia tietyllä tavalla. Onnistuneessa tapauksessa tämän järjestelyn jälkeen ryhmä alkaa toimia halutulla tavalla ja toistaa tietynlaista toimintaa, aiheuttaen sosiaalista painetta ryhmän eri jäsenissä toimia samalla tavalla. Parhaita esimerkkejä ovat pelit joissa pelaajia jaetaan jollakin tavalla joukkueisiin, joilla on tavoitteenaan voittaa muut joukkueet jollain tavalla. Yksi helppo esimerkki on MafiaWars, jossa pelaajat voivat omien kavereidensa kesken luoda oman rikollisperheensä ja taistella muita perheitä vastaan. Ryhmäpaine painostaa pelaajia toimimaan oman rikollisperheensä hyväksi ja auttamaan omia jäseniään ulkopuolisia vastaan taistellessa. Toinen oudompi esimerkki ryhmäpaineen muodostumisesta on Texas Holdem, pokeripeli, joka ei luo minkäänlaisia ryhmiä pelaajille, mutta pelaajien täytyy kuitenkin liittyä useamman pelaajan pöytiin pelataksaan peliä. Näillä eri pöydillä on useampia pelaajia ja siten paljon erilaisia tapoja. Holdemin ryhmäpaine näkyy eri pöytien tapoina, kuten tietynlaisen panoksen käyttönä sekä kommunikoinnin määränä, sekä tyylinä. Texas Holdemin ryhmäpaine on erikoinen esimerkki siksi, ettei peli itse pyri aiheuttamaan painetta, vaan sen luovat pelaajat itse ja se muodostuu uusiksi joka kerta, kun pelaajat vaihtavat pöytää. (Oinas-Kukkonen & Harjuma 2009, 495; Zynga 2011, hakupäivä 15.5.2011)

Yhteistyö on toiminto jonka tekemiseen useampi henkilö voi osallistua kerralla. Peleissä se on usein yhteiseen tavoitteeseen pyrkimistä jokaisen pelaajan yhteistyöllä, tai muiden pelaajien tukemista ja heidän auttamistaan omiin päämäärinsä pääsemisessä. Useissa Facebook peleissä yhteistyö rajoittuu kaverin peliprofilissa vierailuun ja sitä kautta jonkun pienen avustuksen jakamiseen. Usein avustus tulee omalle itselleen, mutta joissakin tapauksissa kaverit voivat esimerkiksi nopeuttaa jotain pelin toimintoa. Joissakin Facebookin peleissä yhteistyö on hieman kehittyneempää, kuten Kingdoms of Camelotissa, jossa pelaajat rakentavat itselleen kaupungin ja

sen jälkeen sotivat armeijoillansa muita pelaajia vastaan. Camelotissa pelaajat voivat sopia keskenään liittoja ja toimia siten yhdessä, muita pelaajia vastaan. Ninja Saga pelissä pelaajat taas voivat värvätä kaverinsa hahmon taistelemaan oman hahmonsa kanssa pelin hirviöitä ja muita vastustajia vastaan. (Oinas-Kukkonen & Harjumaa 2009, 495; Kabam Games 2011, hakupäivä 15.5.2011)

Kilpailu tarkoittaa tässä tapauksessa suoraa toisen pelaajan haastamista ja paremmuuden selvittämistä. Kilpailu eroaa sosiaalisesta vertailusta siinä, että peli voi sisältää useampia eri kilpailuja eri pelaajia vastaan, mukaan lukien pelaajan omat kaverit. Kilpailua esiintyy esimerkiksi Texas Holdem pelissä jossa pelaajat voivat pelata pokeria toisiaan vastaan. Toinen kilpailuesimerkki on Car Town pelissä, jossa pelaajat voivat haastaa toisensa kiihdytysajoihin omilla autoillaan. Pelit palkitsevat yleensä kilpailujen voittajat jollakin pienellä palkinnolla. Jotkut pelit käyttävät hyödykseen yhtä aikaa kilpailua ja yhteistyötä, jolloin pelaaja voi tehdä toisen pelaajan kanssa yhteistyötä kilpaillessaan toista pelaajaa vastaan. Tässä taulukossa otetaan huomioon vain tapaukset joissa toisia pelaajia voi haastaa muuhun, kuin sosiaaliseen vertailuun. (Oinas-Kukkonen & Harjumaa 2009, 495; Cartown 2011, hakupäivä 15.5.2011)

Tunnustus on lähinnä sosiaalinen palkinto jota pelit ja järjestelmät käyttävät kertomaan muille siitä, että käyttäjä on toiminut oikein. Tunnustaminen pelien maailmassa voi tarkoittaa palkintoa joka näkyy muille pelaajille tai pelaajalle itselleen jollakin tavalla. Facebookin ulkopuolella tunnustukset voivat olla suoritus pisteitä jotka näkyvät muille pelaajille Internetin välityksellä. Facebookissa tunnustus toimii viestinä pelaajan kavereille tai muille pelaajille. Viesti on usein ilmoitus siitä miten käyttäjä on ylittänyt jonkun toisen pelaajan pisteet tai suorituksen jollakin tavalla. Tunnustaminen on vahva suostuttelukeino, koska se kannustaa voittanutta pelaajaa yrittämään parempia suorituksia. Muita pelaajia tunnustaminen taas houkuttelee tekemään entistä paremman suorituksen ja ylittämään muiden tulokset. Hyvä esimerkki on Bejeweled Blitz, jota ei käyty tässä taulukossa läpi. Bejeweled Blitz antaa aina ilmoituksen kun joku pelaaja ylittää tietyn pistemäärän tai pääsee pistetaulukossa tarpeeksi korkealle. Ilmoitus tulee kaikille pelaajan kavereille jotka pelaavat itsekkin peliä. Bejeweled Blitzin tapauksessa on yleistä, että pienen pelaamistauon jälkeen joku pelaaja tekee taas korkean pistesuorituksen ja muutamassa tunnissa peliä pelataan taas laajasti kun kaikki haluavat päästä kavereitaan parempiin suorituksiin. (Oinas-Kukkonen & Harjumaa 2009, 495; PopCap 2011, hakupäivä 15.5.2011)

### 3.4 Pelitaulukot

Taulukko 2.

	<u>Peli</u>			
<u>Suostuttelutapa</u>	<b>Farmville</b>	<b>Texas HoldEm</b>	<b>FrontierVille</b>	<b>Mafia Wars</b>
Vastavuoroisuus				
Sitoutuminen				
Sosiaalinen paine/toisten imitointi	X	X		X
Miellyttävän henkilön tottelu				
Harvinaisuus	X	X	X	X
Toiminnan helpottaminen	X		X	
Prosessin aikainen suostuttelu				
Käyttäjälle räätälöity sisältö				
Palvelun personointi	X		X	
Itsetarkkailu				
Simulaatio (syy-seuraus tarkkailu)				
Harjoittelu	X	X	X	X
Ylistäminen/kiitos	X		X	
Palkitseminen	X		X	X
Muistuttaminen	X	X		X
Ehdotukset	X	X	X	X
Samankaltaisuus				
Viehättävyys	X	X	X	
Sosiaalinen rooli			X	
Sosiaalinen oppiminen	X		X	X
Sosiaalinen vertailu	X	X	X	X
Normatiivinen vaikutus/ryhmäpaine		X		X
Yhteistyö	X		X	X
Kilpailu		X		X
Tunnustaminen (sosiaalinen palkinto)	X		X	X

Taulukko 3.

	<u>Peli</u>			
<u>Suostuttelutapa</u>	<u>Kingdoms of Camelot</u>	<u>Ninja Saga</u>	<u>Car Town</u>	<u>FishVill e</u>
Vastavuoroisuus			X	
Sitoutuminen				
Sosiaalinen paine/toisten imitointi		X		
Miellyttävän henkilön tottelu	X		X	
Harvinaisuus		X		X
Toiminnan helpottaminen				X
Prosessin aikainen suostuttelu	X			
Käyttäjälle räätälöity sisältö				
Palvelun personointi	X	X	X	X
Itsetarkkailu				
Simulaatio (syy-seuraus tarkkailu)	X			
Harjoittelu	X	X		X
Ylistäminen/kiitos			X	X
Palkitseminen		X	X	X
Muistuttaminen				X
Ehdotukset	X	X	X	X
Samankaltaisuus				
Viehättävyyys	X		X	
Sosiaalinen rooli		X		
Sosiaalinen oppiminen				
Sosiaalinen vertailu	X	X	X	X
Normatiivinen vaikutus/ryhmäpaine	X		X	
Yhteistyö	X	X	X	X
Kilpailu	X	X	X	
Tunnustaminen (sosiaalinen palkinto)	X	X	X	

Taulukko 4.

	<u>Peli</u>			
<u>Suostuttelutapa</u>	<u>Gladiator manager</u>	<u>Tracks 'n Wheels</u>	<u>MillionaireCity</u>	<u>Warimals</u>
Vastavuoroisuus	X			
Sitoutuminen				
Sosiaalinen paine/toisten imitointi			X	
Miellyttävän henkilön tottelu		X	X	
Harvinaisuus			X	
Toiminnan helpottaminen	X			
Prosessin aikainen suostuttelu			X	
Käyttäjälle räätälöity sisältö				
Palvelun personointi		X	X	
Itsetarkkailu	X	X	X	
Simulaatio (syy-seuraus tarkkailu)			X	
Harjoittelu	X		X	
Ylistäminen/kiitos		X	X	X
Palkitseminen	X		X	
Muistuttaminen				
Ehdotukset	X		X	X
Samankaltaisuus				X
Viehättävyyys		X	X	X
Sosiaalinen rooli			X	X
Sosiaalinen oppiminen	X			
Sosiaalinen vertailu	X	X	X	X
Normatiivinen vaikutus/ryhmäpaine				X
Yhteistyö				
Kilpailu	X	X	X	X
Tunnustaminen (sosiaalinen palkinto)		X	X	

Taulukko 5.

	<u>Peli</u>			
<u>Suostuttelutapa</u>	<u>Cafe World</u>	<u>CityVill e</u>	<u>Kamu Town</u>	<u>Reign of Elements</u>
Vastavuoroisuus	X		X	
Sitoutuminen				
Sosiaalinen paine/toisten imitointi	X			
Miellyttävän henkilön tottelu		X		
Harvinaisuus	X	X		
Toiminnan helpottaminen	X		X	
Prosessin aikainen suostuttelu	X			X
Käyttäjälle räätälöity sisältö	X		X	
Palvelun personointi	X			
Itsetarkkailu				
Simulaatio (syy-seuraus tarkkailu)				
Harjoittelu	X	X	X	
Ylistäminen/kiitos	X	X	X	
Palkitseminen	X	X	X	X
Muistuttaminen	X			
Ehdotukset	X	X	X	
Samankaltaisuus				
Viehättävyyys	X	X	X	
Sosiaalinen rooli		X		
Sosiaalinen oppiminen	X	X		
Sosiaalinen vertailu	X	X	X	X
Normatiivinen vaikutus/ryhmäpaine				
Yhteistyö	X	X	X	
Kilpailu				
Tunnustaminen (sosiaalinen palkinto)	X	X	X	

## 4 JOHTOPÄÄTÖKSET

### 4.1 Pelien yleiset suostuttelutekniikat

Taulukko 6.

<b>Suostuttelutapa</b>	<b>Lukumäärä</b>
Sosiaalinen vertailu	16
Ehdotukset	14
Harjoittelu	12
Palkitseminen	12
Viehättävyys	11
Tunnustaminen (sosiaalinen palkinto)	11
Ylistäminen/kiitos	10
Yhteistyö	10
Harvinaisuus	9
Palvelun personointi	9
Kilpailu	9
Sosiaalinen paine/toisten imitointi	6
Toiminnan helpottaminen	6
Sosiaalinen rooli	5
Miellyttävän henkilön tottelu	5
Sosiaalinen oppiminen	5
Muistuttaminen	5
Normatiivinen vaikutus/ryhmäpaine	5
Vastavuoroisuus	4
Prosessin aikainen suostuttelu	4
Itsetarkkailu	3
Käyttäjälle räätälöity sisältö	2
Simulaatio (syy-seuraus tarkkailu)	2
Sitoutuminen	2
Samankaltaisuus	1

Tutkituista peleistä huomaa sosiaalisen vertailun esiintyvän jokaisessa pelissä (Taulukot 1-5). Tämä tarkoittaa sitä, että facebookin pelien minimivaatimus on jonkinlainen mahdollisuus verrata omaa suoriutumistaan ystävien ja tuntemattomien henkilöiden suorituksiin. Jokaisessa tutkitussa pelissä oli jonkinlainen taulukko joka mittasi pelaajien paremmuutta ja antoi verrata itseään kavereihin. Yleensä taulukko oli hyvin huomaamattomasti asetettu alalaitaan ja joissakin vertailutaulukko löytyi nappulan takaa.



Suuri osa peleistä ehdottaa myös pelaajille eri toimintoja pelin edetessä, aina yksinkertaisista toimintojen tehostamisesta muihin monimutkaisempiin asioihin. Useat pelit antavat alussa ehdotuksia siitä, kuinka peliä voisi pelata tehokkaammin. Menestyneimmät pelit sisältävät myös ehdotuksia siitä, miten hankkia itselleen jonkinlaista etua käyttämällä oikeaa rahaa, tai pelaamalla muita pelejä, jotka ovat yleensä samalta tekijältä. Listalla olevissa peleissä ainoa esimerkki jälkimmäisestä tapauksesta oli CafeWorld (Taulukko 5.), joka antoi pelaajalle ilmaisen ja hieman tehokkaamman uunin, mikäli tämä pelasi saman tekijän toista, Mafia Wars nimistä peliä (Taulukko 2.). Pelaajien suostuttelemisen kokeilemaan muita pelejä on ehdottomasti hyvä keino pitää pelaajat omien tuotteiden parissa.

Iso osa peleistä sisältää myös jonkinlaisen harjoittelujakson pelin alkupuolella (Taulukko 6.). Harjoittelun aikana peli opastaa pelaajaa oikeanlaiseen toimintaan ja ohjeistaa ominaisuuksien hyödyntämisen. Hyvin usein harjoittelujakso on pakollinen muutaman minuutin ohjattu pelihetki, jonka aikana voi tehdä ainoastaan ohjeistettuja toimintoja, muiden toimintojen ollessa kytketty pois päältä. Harjoittelusta on joissakin peleissä suuri hyöty, varsinkin jos pelit ovat monimutkaisia tai niissä on paljon ominaisuuksia tai seurattavaa ruudulla. Pelaaja voi helposti jättää pelin jonka kokee liian hankalaksi itselleen.

Usein Facebookin pelit palkitsevat pelaajan melkein jokaisesta toiminnosta jonka tämä suorittaa. Palkinto voi olla pelissä käytettävää rahaa, tai erikoisia esineitä, mutta melkein jokainen painallus antaa pelaajalle jonkinlaisen hyödyn. Pelaajan on helppo jatkaa pelaamista, mikäli kokee saavansa siitä jotain. Pelaajiin on myös helppo vaikuttaa palkinnoilla. Pelaajat voi helposti saada käyttämään aikaansa muuhunkin kuin itse peliin palkitsemalla heitä. Esimerkiksi peli voi luvata palkinnon, mikäli pelaaja täyttää pelin aikana kyselylomakkeen tai klikkaa mainosta.

Useat Facebookin pelit pyrkivät miellyttämään pelaajan silmää useallakin tavalla (Taulukko 6.). Grafiikkaa, eli pelin ulkoasua pyritään rakentamaan kohdeyleisöä miellyttäväksi ja pelin teemaan sopivaksi. Hyvin usein pelien hahmot on luotu karikatyyreiksi, jolloin niiden tiettyjä piirteitä liioitellaan paljonkin. Usein hahmojen söpöyttä pyritään korostamaan mahdollisimman paljon, varsinkin eläinhahmojen ollessa kyseessä. Pelaajia houkutellaan myös palaamaan pelin pariin näyttämällä tälle omalla seinällään viestejä muilta pelaajilta ja hyvin usein nämä viestit sisältävät jonkin pelihahmon, tai muun olennon pelistä. Esimerkiksi FarmVille (Taulukko 2.) lähettää käyttäjille suurisilmäisten jänisten ja possujen kuvia ja ilmoittaa näiden olevan kodittomia, yrittäen siten saada ihmiset asettamaan eläimen omalle tontilleen ja jatkavan pelaamista.

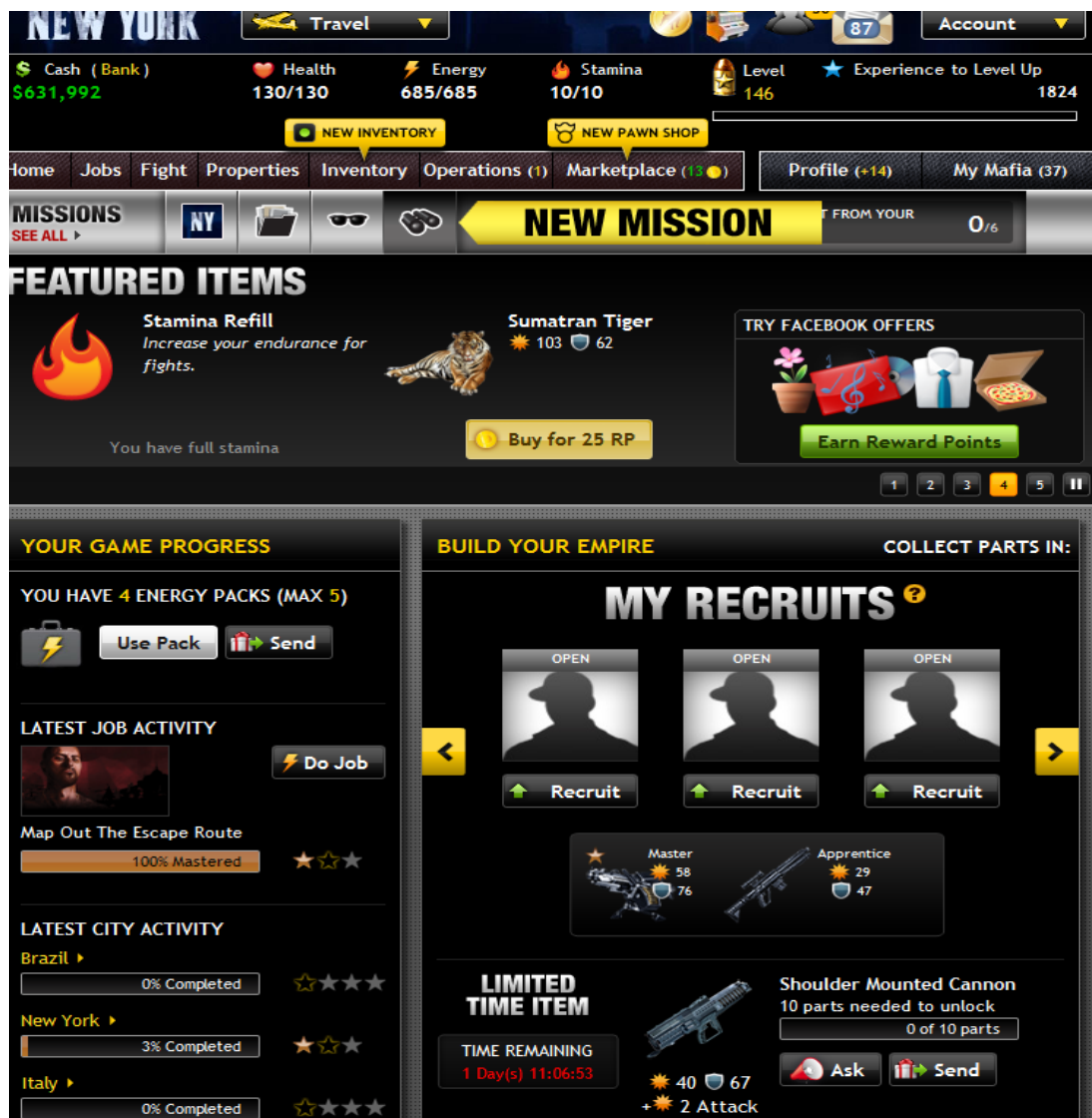
Yhteistyö esiintyi myös useissa peleissä jossakin muodossa (Taulukko 6.). Useimmiten Facebook-peleissä yhteistyö tarkoittaa mahdollisuutta antaa kaverilleen jokin pieni etu omaan peliinsä, kuten pieni nopeutus johonkin toimintoon. Useissa peleissä tämä hoidetaan automaattisesti pelaajan tekemisen sivussa, mutta joissakin peleissä täytyy nähdä hieman useamman hiiren painalluksen vaiva auttaakseen muita. Hyvin harvassa pelissä toimitaan oikeassa yhteistyössä ja jokainen pelaaja pelaakin lähinnä omaa peliään erikseen muista, omassa maailmassaan. Tutkimuksen aikana ei tullut vastaan yhtään peliä jossa pelaajat pyrkisivät yhteiseen tavoitteeseen, tai tekisivät läheisempää yhteistyötä.



(Kuva 2. FrontierVille)

Ylistäminen ja pelaajan kiittäminen on kohtalaisen yleistä Facebookin peleissä (Taulukko 6.). Peli kiittää pelaajaa erilaisista saavutuksista tai pienemmistä toiminnoista joita pelaaja tekee. Usein peli kehuu pelaajaa suoritetusta tehtävästä pelihahmon dialogin avulla, mutta toisinaan peli voi lähettää pelaajalle viestin jossa kiitetään tehtävän suorittamisesta. Jotkut pelit näyttävät pelaajalle suunnatun viestin myös toisille pelaajille, jolloin peli yhdistää pelaajan ylistämisen sekä sosiaalisen tunnustuksen.

Pelaajia houkutellaan useissa peleissä myös kuluttamaan rahaansa sekä tekemään erikoisia suorituksia (Taulukko 6.). Peleissä luvataan usein jonkinlainen harvinainen palkinto, joka voi olla esine tai joku näkyvä koriste, sellaisille pelaajille jotka kuluttavat hieman rahaa. Vastaavanlaisia palkintoja voi myös muutamissa tapauksissa hankkia ilmaiseksi, mutta se vaatii jonkinlaisen pienen tehtävän suorittamisen. Nämä palkinnot ovat melkein aina avoinna vain rajallisen ajan, eikä niitä voi hankkia myöhemmin. Tällainen elementti löytyy muun muassa MafiaWars pelistä (Kuva 3.), jossa pelaajat pystyvät hankkimaan joulun aikana erikoisia tavaroita itselleen sekä kavereilleen.



(Kuva 3. Mafia Wars)

Taulukosta ja suostuttelevien tekniikoiden käytöstä huomaa nopeasti selvän yhteyden pelien suosion kanssa. Suosituimmat pelit ovat poikkeuksetta niitä jotka käyttävät eniten tällaisia tekniikoita. Zyngan suosituimmat pelit ensimmäisessä taulukossa sisältävät selvästi suuren määrän suostuttelevia tekniikoita. Mitä useampia suostuttelutekniikoita käytetään pelaajaan

jokaisen pelisession aikana, sitä todennäköisempää on saada pelaaja tekemään niin kuin pelin tekijä haluaa. Tämä on useimmiten pelin pariin palaaminen, tai pelin mainostaminen kavereille ja tuttaville.

#### 4.2 Suostuttelumenetelmät Year of Eden–pelissä

Oikeanlaisten suostuttelumenetelmien löytäminen ja niiden käyttäminen pelissä voi olla helppoa, jos mallia otetaan kilpailijoiden tuotteista. Zynga käyttää omissa peleissään useita suostuttelumenetelmiä suurella menestyksellä, joten mallin ottaminen ei ole huono ratkaisu.

Jokainen Facebookin peli sisältää ainakin jonkinlaisen tavan vertailla omaa paremmuuttaan muihin pelaajiin. Year of Eden voisi siis hyvin sisältää pistetaulukon, joka mittaa jotenkin pelaajien etenemistä pelissä, tai vaikka optimaalista resurssien käyttöä. Olisi luultavasti hyvä ajatus jakaa tällainen taulukko neljään osaan, joista kolme laskisi pisteitä jokaisen hahmoluokan pelaajilta ja neljäs joka mittaisi pelaajien liittoutumien pistemäärää. On tietenkin riski vähentää pelaajien henkilökohtaisen paremmuuden mittaamista, mutta toisaalta liittoutumien mittaamisella suostutellaan pelaajia samalla yhteistyöhön muiden liittoutumien ohittamiseksi.

Year of Eden voisi myös sisältää pelin sisäisiä ehdotuksia siitä, kuinka pelaajat voisivat toimia tehokkaammin ja saavuttaa sillä tavalla parempia pistemääriä. Tällainen ominaisuus on ainakin kirjoitushetkellä suunnitteilla lopulliseen peliin robottiapurin muodossa.

Pelaajien suostuttelu kuluttamaan oikeaa rahaa peliin onnistuu helposti tarjoamalla näille jonkin näkyvän edun muihin pelaajiin nähden, tai tarjoamalla näille jonkinlaisen esineen tai muun näkyvän uudistuksen, jota ei voi hankkia ilman rahaa. Peli voisi sisältää erilaisia aluksia tai alusten osia ostettavaksi, tai jonkinlaisia koristeita pelaajan planeetalle. Pelin tulisi ilmoittaa pelaajalle tällaisista mahdollisuuksista jollakin näkyvällä tekniikalla, kuten viestillä joka antaa ohjeet esineen hankkimiseen. Pelaajille voi tarjota myös nopeampia toimintoja joihinkin pelin perustoimiin, kuten rakentaminen ja matkustaminen.

Year of Eden voisi mahdollisesti tarjota myös sitoutumiseen perustuvan suostuttelumenetelmän, jolla pelaajan voisi saada pelaamaan peliä säännöllisesti. Esimerkiksi pelaamalla peliä useampana päivänä peräkkäin, voisi antaa jonkinlaisen palkinnon. Toinen mahdollisuus olisi mainostaa pelaajille muita Belle Gamesin pelejä Year of Edenin aikana ja tarjota pelaajille

jonkinlaisen uudenlaisen teknologian tai koristeen, mikäli nämä saavat tietyn pistemäärän vaikka Spacekeeper-pelissä.

Pelin tulisi myös sisältää jonkinlainen harjoittelujakso, jossa pelaajalle selitetään pelin toimintaperiaate, sekä opastetaan perustoimintoihin. Mikäli harjoittelujakso on miellyttävästi rakennettu, sekä mahdollisesti ohjattu pelin sisäisellä dialogilla on mahdollista, että pelaaja viihtyy pelin parissa paremmin. Myös mahdollisuus ohittaa kyseinen harjoittelujakso on miellyttävää joidenkin pelaajien mielestä.

Menestyvien kilpailijoiden pelit myös ylistävät ja kiittävät pelaajaa lähes jokaisesta suorituksesta pelissä. Year of Eden- pelin robottipurin voisi helposti saada kehuaan pelaajaa jollakin pienellä tavalla rakennetuista rakennuksista, uusista löydetystä planeetoista ja muista pelin suorituksista, sillä kehuaminen saa jotkut pelaajat tekemään lisää kyseisiä toimintoja, sekä siten pelaamaan peliä pidempään.

Monet pelaajat pitävät myös muita vastaan kilpailemisesta erilaisilla tavoilla. Yksinkertaisimmillaan kilpailu voi olla muiden päihittämistä jonkinlaisella pistetilastolla, tai kilpailu voi olla suoraa toimintaa. Year of Edenissä helpoin ratkaisu kilpailuun on pitää tilastoa siitä mitkä pelaajien liitot tutkivat teknologiaa nopeimmin, valloittavat eniten planeettoja sekä hankkivat ja käyttävät eniten resursseja. Suorempi kilpailu mahdollisesti sotisi pelin teemaa vastaan, joten paras ratkaisu olisi käyttää epäsuoraa kilpailua tilastojen avulla.

Pelissä voisi myös olla mahdollisuus muokata pelaajaan saamia viestejä, sekä pelin ulkoasua halutumpaan suuntaan. Pelaajilla voisi olla mahdollisuus muokata valikkojen väriä, tai vaihtaa niiden ulkoasua muulla tavalla. Peliin olisi myös mahdollista sisällyttää toiminto, jolla voisi hiljentää pelaajaa neuvovan robotin, sekä jättää uutiset katsottavaksi myöhemmin. Pieni viestitulvan ja värien vaihtamisen hallitseminen antaisi joillekin pelaajille haluttua kontrollia pelin ominaisuuksiin.

Sosiaalista painetta voisi myös käyttää pelissä suostuttelemaan pelaajia lisäsuorituksiin. Pelaajille voisi antaa pienen ilmoituksen Facebookin kautta silloin, kun pelaajan ystävälistalla oleva henkilö suorittaa jonkinlaisen tärkeämmän toiminnon tai tehtävän. Tämä vetoaisi pelaajien kilpailuviettiin ja mahdollisesti lisäisi peliin käytettyä aikaa. Sosiaalista painetta ei kuitenkaan kannata käyttää liikaa, sillä ihmiset ärsyyntyvät helposti liiallisista turhista viesteistä.

Year of Edenin kaltainen, rakentelua sisältävä peli voisi myös hyödyntää simulaatiota ja antaa pelaajien nähdä jonkinlaisen tilaston siitä, mitä jokin toiminto saisi aikaan heidän pelissään. Tämä

voi yksinkertaisesti olla ilmoitus siitä miten paljon tietyn rakennuksen rakentaminen vaikuttaisi pelaajan resursseihin pitkällä aikavälillä, tai avaruusnäkyvässä näkyvä graafinen mittari siitä kuinka kauas pelaaja pääsisi, mikäli rakentaisi bensa-aseman tiettyyn järjestelmään.

Pelin sisäinen robottiapuri voidaan asettaa myös muistuttamaan pelaajia näiden toimista, sekä asioista jotka voivat jäädä huomaamatta. Apuri voisi muistuttaa valmistuvista rakennuksista, sekä mahdollisista toiminnoista joita pelaajalla voisi jäädä huomaamatta. Yksi mahdollisuus on muistuttaa pelaajaa resurssien käytöstä, mikäli pelaajan varastot ovat täynnä tiettyä resurssityyppiä ja samalla ehdottaa jotain mihin käyttää resurssit. Toiseksi robotti voisi muistuttaa myös käyttämättömistä esineistä tai palkinnoista joilla voi mahdollisesti tehdä jotain, kuten koristeista joita pelaaja ei ole vielä asettanut kotiplaneetallensa.

Peliin voisi myös rakentaa tapahtumia, joiden aikana pelaajat voisivat saada pienen näytteen siitä, mitä he voisivat saada käyttämällä peliin oikeaa rahaa. Tämä olisi mahdollista tarjoamalla pelaajille jonkin maksullisen ominaisuuden vapaaseen käyttöön tietyn ajan verran. Käytännössä tämä voisi tarkoittaa muun muassa joulutarjousta jonka aikana pelaajat saisivat käyttöönsä paremman moottorin, joka normaalisti olisi avoinna vain maksaville asiakkaille. Toinen mahdollisuus olisi tarjota pelaajille vaihtoehtoja, kuten valinnanvapaus kahden maksulliseen ominaisuuteen tutustumisen välillä. Vaihtoehdot voisivat olla edellisen esimerkin moottorin, sekä mahdollisesti resurssien tuottamista nopeuttavien robottikaivosmiesten välillä.

Myös yksi tehokas keino saada ihmiset kiinnostuneemmaksi pelistä, on antaa näille mahdollisuus vaikuttaa pelin tulevaisuuteen. Palautteen antamiseen tarjottu helppo mahdollisuus lisäisi todennäköisesti pelaajien kiinnostusta, antamalla näille tunteen siitä että omalla panoksella on väliä. Pelaajien palautteesta olisi myös hyötyä pelin kehittämisessä ja tulevien pelien suunnittelussa. Palautteeseen reagoimalla saadaan myös helposti luotua uskollisia faneja, joka tarkoittaa myös asiakkaita. Peliin voisi helposti sisällyttää palautemahdollisuuden, jonka voisi toteuttaa uudella postiosoitteella johon kaiken palautteen voisi suunnata.

## 5 POHDINTA

Työn tavoite oli tutkia erilaisia suostuttelevan teknologian elementtejä, joita Year of Eden -peli voisi käyttää hyödykseen pelaajien houkuttelussa. Toiminnallisen osuuden tavoite oli hyödyntää sopivia elementtejä, sekä kirjoittaa peliin erilaisia tapahtumia, sekä ominaisuuksia. Minun ei tarvinnut osallistua itse pelin tekniseen suunnitteluun kovinkaan suurelta osin, joten aikani projektin parissa kulutin kirjoittamalla erilaisia mahdollisia tapahtumia peliin.

Työni teoreettisen osuuden aloitin muutamaa viikkoa sen jälkeen, kun olin aloittanut projektiin tutustumisen, sekä tapahtumien kirjoittamisen. Tein yhtä aikaa sekä teoreettista osuutta, että käytännöllisempää kirjoittamista ja ominaisuuksien suunnittelua. Lukiessani lähdemateriaalejani ja tutkiessani muiden pelien ominaisuuksia otin ylös suostuttelutekniikoita lähes vastaavanlaisista peleistä ja pohdin kuinka niitä voisi käyttää omassa projektissamme.

Suurin osa kirjoittamisesta tapahtui Belle Gamesin toimistolla muiden työntekijöiden ollessa läsnä, joten työhön oli saatavilla ohjausta aina sitä tarvittaessa. Kirjoittamisen aikana osallistuin myös vähäisesti pelin suunnitteluvaiheeseen tutustumalla pelin ominaisuuksiin ja suunnitelmiin. Annoin myös suunnittelijoille mielipiteitäni ja ajatuksiani käytettäväksi projektiin.

Saatuani suurimman osan suunnitelmistani paperille, olin jo ehtinyt tutkimaan tulevia kilpailijoita, sekä etsimään riittävästi esimerkkejä suostuttelusta, jotta voisin käyttää niitä omassa työssäni. Opinnäytetyön teoreettisen osuuden valmistuessa minun pitää vielä viimeistellä toiminnallista osuutta pelin parissa, sekä muuttaa muutamia asioita. Lisäksi luvassa on muutaman ylimääräisen ominaisuuden suunnittelu, sekä pelin dialogin kirjoittaminen. Työni tuloksena pelissä on ainakin vaihtelevia tapahtumia, joihin pelaaja saa vaikuttaa pelissä, sekä opastusta pelin sisäisen dialogin muodossa. Työssä saavutettiin ne tavoitteet joita alussa asetettiin, eli suostuttelevia tekniikoita peliin, sekä tutkimusta Facebook -pelien suostuttelumenetelmistä.

Teoreettisen osuuden aikana pelasini yli kahtakymmentä peliä, joka rehellisesti sanottuna kävi hermoilleni. Pelaamisen aikana huomasin nopeasti, että Facebookin pelit eivät palkitse pelaajaa taidosta, vaan niihin käytetystä ajasta. Huomio oli turhauttava, sillä pidän sopivasta haasteesta. Kuitenkin pelien lähes pakollinen pelaaminen onnistui, eikä keskittymiseni suostutteluelementtien etsimiseen häiriintynyt liikaa.

Toivon, että opinnäytetyöstäni on jonkinlaista hyötyä myös muille aiheesta kiinnostuneille ja voisin tarjota jonkinlaista apua niille, jotka tekevät muita pelejä Facebookiin, tai muille vastaaville

alustoille. Työtäni voi mahdollisesti soveltaa myös muihin asioihin kuin pelkästään Facebookin peleihin.

Opinnäytetyön tekeminen oli suurimmalta osin mielenkiintoista. Pidin mahdollisuudesta suunnitella asioita luovasti ja riittävän vapaasti. Ainoa ohjeeni ominaisuuksien suunnitteluun oli, että pelin ei tarvitsisi ottaa itseään vakavasti, mikä taas sopi minulle mainiosti. Minulla oli täydellinen mahdollisuus suunnitella hauskoja sekä järjettömiä asioita videopelin maailmaan ja sain myös piilottaa tekstiini hyvin epäselvää ”nörttihuumoria” kaiken muun lisäksi.

Belle Games voisi helposti saada etua suomalaisiin kilpailijoihinsa käyttämällä hyödykseen suostuttelevia tekniikoita, joita esimerkiksi suurin kilpailija Zynga upottaa peleihinsä suurissa määrin. Erilaisten elementtien tunnistaminen ja jonkinlainen kartoittaminen olisi hyvin todennäköisesti hyödyllistä pelisuunnittelijoille, sekä muille kirjoittajille jotka toivovat suurempaa suosiota pelilleen. Pelaajia pitäisi houkutella pelaamaan pelejä monilla eri tavoilla, eikä käyttää pelkästään muutamaa tapaa. Houkuttelutapojen tulisi myös olla erilaisia ja niitä pitäisi kehittää eteenpäin, että pelaajat eivät joutuisi aina kohtaamaan samoja tekniikoita ja siten alkaisi vierastaa niitä.

Omissa tutkimuksissani en onnistunut törmäämään suostutteluelementteihin, jotka eivät sopisi Oinas-Kukkosen ja Harjumaan erittelemiin menetelmiin Foggin kirjasta, tai Robert Cialdinin metodeihin. En usko, että olisi mahdotonta luoda uusia suostutteluelementtejä ja toivon huomaavani joskus uusia tekniikoita.



## LÄHTEET

Car Town, cartown.com 2011. Hakupäivä 15.5.2011,

<http://www.cartown.com/>

Fogg B.J. 2006. Persuasive Technology: using computers to change what we think and do.

Yhdysvallat: Morgan Kaufmann

Kabam Games, kabam.com 2011. Hakupäivä 15.5.2011,

<http://www.kabam.com/games>

Mack, C. 2010. Top 25 Facebook Games for November 2010. Hakupäivä 3.12.2010,

<http://www.insidefacebook.com/2010/11/01/top-25-facebook-games-for-november-2010/>

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja: Ideasta eteenpäin. Suomi: Rajalla

Oinas-Kukkonen, H & Harjumaa, M. 2009. Persuasive Systems Design: Key Issues,

Process Model, and System Features. Hakupäivä 17.5.2011, [https://blog.itu.dk/MOSP-](https://blog.itu.dk/MOSP-F2010/files/2010/02/oinas_kukkonen_et_harjumaa_2009.pdf)

[F2010/files/2010/02/oinas\\_kukkonen\\_et\\_harjumaa\\_2009.pdf](https://blog.itu.dk/MOSP-F2010/files/2010/02/oinas_kukkonen_et_harjumaa_2009.pdf)

PopCap Games, PopCap 2011. Hakupäivä 15.5.2011,

<http://www.popcap.com>

Robert Cialdini, Wikipedia 2010. Hakupäivä 13.1.2011,

[http://en.wikipedia.org/wiki/Robert\\_Cialdini](http://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Cialdini)

Seppo Suorsa, Seppos.net 2011. Hakupäivä 15.5.2011,

<http://www.seppos.net/>

Warimals, warimals.com 2011. Hakupäivä 15.5.2011,

<http://www.warimals.com>

Zynga, Zynga.com 2011. Hakupäivä 15.5.2011,

<http://www.zynga.com>

## LITTEET

## Reign of Elements

Health points: 27/50

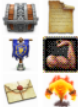
Skill points: 21/56

Stamina: 300/300

Experience: 61%

Items: use

Menu



Day 5526, night  
Level: 1  
4 🗡️ 45 🛡️  
Inventory 3/30  
o 📦 » special shop

---

### Profile - Dr. Osteoporosis

« Close

» Edit profile \*NEW\*

**Basic Information**

Level:

Class: / Mage

Element: Air

Alignment: Undecided

Currently at: Turiban Wasteland

Money: 4 🗡️ 45 🛡️

Joined: 21.01.2011

**Strength:** 1

» Muscle: 0

» Fighting: 1

**Dexterity:** 1

» Accuracy: 1

» Agility: 0


**Intelligence:** 6

» Wisdom: 3

» Charisma: 3

**Items in auction**

Coming...



**Basic values**

Damage	3
Critical	0
Armor class	2
Best damage dealt	5
Max weight	29
Inventory limit	30

**Weapon abilities**

## Liite 1. Reign of Elements

Like

Be the first of your friends to like this.

PLAY THE GAME

★ ADD TWIN CASH

★ INVITE FRIENDS

MENU

OSTHEOPOROSIS

01

BUY CASH

\$535

Settings

Lap

3/3

Lap time

00:23.43

Track time

00:58.71

Kamu Town

More

Sponsored

Create an advert

Mazda Suomi

Mazda

auttaa

Huhtikuun ajan lahjoitamme 40 snt jokaisesta Mazda Suomi-sivun tykkääjästä Japanin tuhoalueille, max 10 000€. Yhdessä voimme auttaa.

Like · Katja Simula likes this.

Collect 2x the Coins!

Collect from businesses twice as quickly with tourists from all-new cruise ships. Play now and bring your ship into harbor!

Ayurvedayogavilla

Mansoon Rajuvnaton

India Kerala

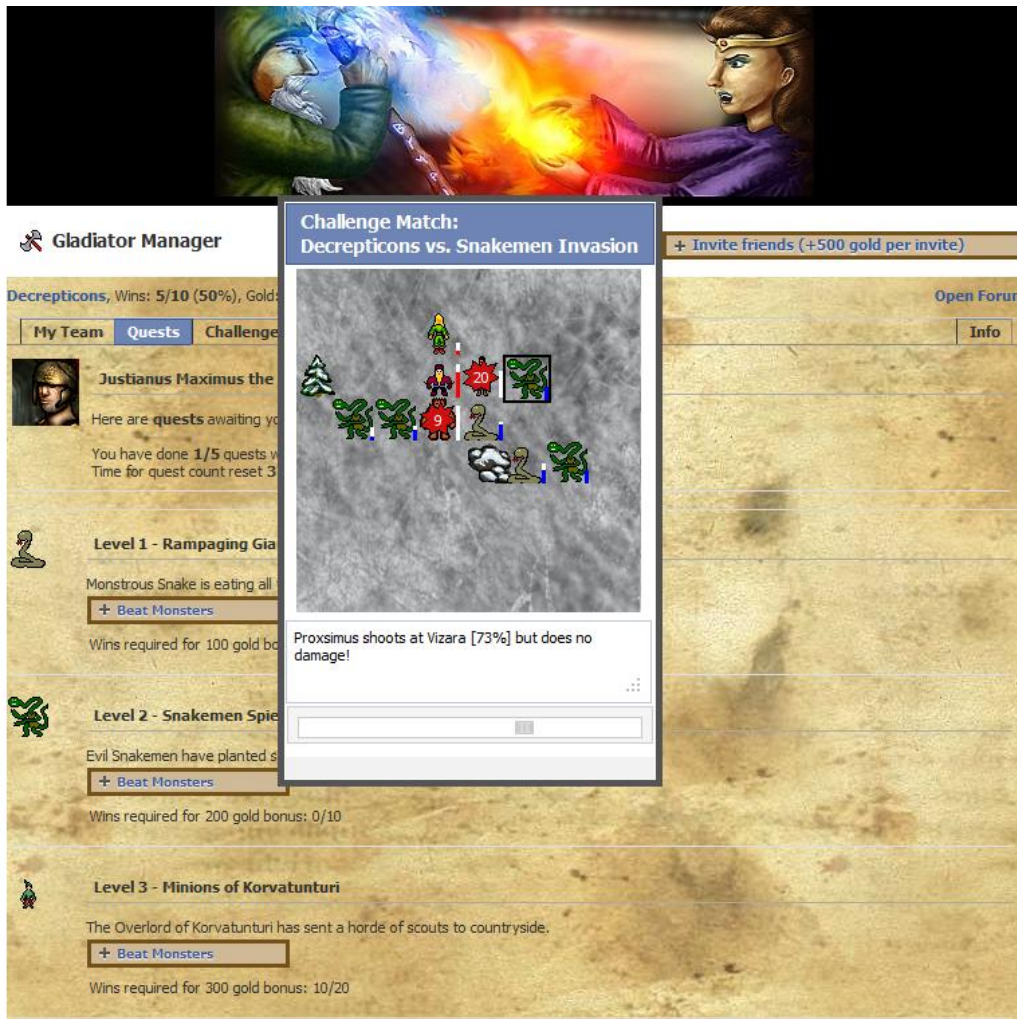
Like · 474 people like this.

Save Atlantis!

Build a great and powerful city, raise an army and train mighty Dragons in the best new MMO on Facebook.

Liite 2. Tracks 'n Wheels

35



Liite 3. Gladiator Manager